





























all on the subtlettes or une control of the Kalon TWO-PLAYER Me Way of the Exploding Fist can be ware the Exploding Fist can be yet mode or two-player mode. The windled by the joystick in the rear por vises are controlled by the joystick in playing in one-player mode, you

er than the previous ones, at novice level, your task being to reach 10th Da bout, the aims to score a full two points over your. The aims to score a full two points over your that the aims to score a full two points over your that intelligence obtains two full points wins the bot, that neither player obtains two points within the tricified, the judge will determine which pla cetter and award the victory accordingly. A one bout.

wo-player mode: In this situation, the match does the as above, but the winner is determined by onces the most after a set of four bouts. The judge inne limit has been reached in each bout, the judge out and a new bout is started.

Em: non which action has been taken but on as executed. If your aggressive move obviously no points will be awarded. If each did not will obtain one full point. our move will strike your opponent, but it. In these instances, you will only obtain.

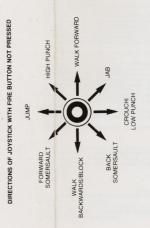
unrount.

Jury and the screen by the outgrant point total is represented on the screen by the under symbols. The white player's points are shown on the while the red player's points are shown on the right. (A symbol represents a half point,) will get a score value as the points for each strike, you will get a score value ach move chosen, so that a difficult move, such as a round-sex long. The score will accore more than an easy move, such as a jab. The score value added will be twice as much if the move executed perfectly (i.e. a "half-point" execution).

Has stan perfect (i.e. a "half-point" execution).

Has than perfect (i.e. a "half-point" execution).

Has propriet positions will result in the appropriate es. Each move is explained in more detail further on.





are mirrored — In other words, if you need to press right to get the middock when facing griph, then when you are facing let you need to press the joystick to the left to obtain the middock. The same applies to the punches and somersaults describe in the following sections.

Eight kicks are available to you — one each for the eight positions of the joystick.

Eight kicks are available to you — one each for the eight positions of the joystick.

Flying kick: This is obtained by pressing the fire button and positions of the joystick up. This is an extremely powerful kick, are an be successful against the move. Other ways to block this kick are trouch, or if you are last enough to respond with a countif High kick. Press fire button and press joystick in the diagone upper right direction.

Mid kick: Press fire button and press joystick right. Short jab kick: This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick in the diagonal lower right direction. Asweep (fward): Press fire button and position, the sweep places your character in a crouching position, the sweeps forward. This can be effective against many aggress is evered to how sweep blaces your character in a crouching position, the sweeps forward. This can be effective against many aggress sive actions, as it combines offered with the feder to severe behalm dyou. This callerofree be used if your opponent its behind you.

Roundhouse: Press fire button and joystick left. This move is therefore be used if your opponent its behind you.

Roundhouse: Press fire button and joystick left. This move therefore be used if your opponent its behind you way advantage that it allows you to turn about face. This kick has well-advantage that it allows you to turn about face. This kick has well-advantage that it allows you to turn about face. This kick is combined of operation is a fast about-face mean about face of this is achieved by starfing the roundhouse kick is completed.

on and press joystic s move is the revers ved.

owill find the full roundhouss noeuvre, it can be especially es a list of the as the roundhouse etc line of your opponent's attactive stay of the control of the cont

PUNCHES
As well as kicks, the Way of the Exploding Fist requ devotees to be adept at close fighting, using punches. The purches are available from joystick control. Note that the button should not be pressed to execute punches.

High punch: This is obtained by pressing the joystick upper right diagonal direction. (Do not press the fire buttin This is effective against an opponent that is reasonably clos

Jab punch: This is obtained by pressing the joystick in tower right diagonal direction. (Do not press the fire button This is the fastest action you can take, and is extreme effective in very close fighting. At times your opponent may unhis move, and because it is such a fast jab, you may not evube aware of what hit you!

Low punch: This is obtained by going into the croup oposition first, then pressing the joystick to the right. Because the variety of moves that can be accomplished from the croucing position, the low punch can often be a surprise move.

o move out of the rear prsaults — one forward too close to the edge of omersaults may not b

ned by pressin ion. (Do not pres ned by pressir (Do not press t ward somersault: This is obtake in the upper left diagonal direction.)

Le "Way of the Exploding Fist", par Gregg Barnett Le "Way of the Exploding Fist" est aussi proche d'un vrai com-bat qu'il est possible de l'être.

it qu'il est possible de l'etre. Devenez un maître de cet art mystérieux et ancien, progressez du niveau des novices au 10e Dan et entraînez votre forc votre discipline.

Vous pouvez commander votre personnage soit par l'inter-

médiaire d'un manche à balai, soit par l'intermédiaire du clavier. Dix-huit différentes manoeuvres sont possibles, y compris les blocages, les coups de pied au bond, les coups de pied balayants, les mouvements de giration et même les pirouettes Mesurez-vous contre l'ordinateur, en affrotant des advei

ires progressivement plus habiles ou mesurez-vous à un ami. Le "Way of the Exploding Fist" possède tout cela: une action de compétition prenante, une animation graphique étonnante (plus de 700 sprites!) et un accompagnement "son" proche de

"THE WAY OF THE EXPLODING FIST" (L'explosion du

poing)
Le "Way of the Exploding Fist" est un jeu de simulation de

Bien qu'il soit possible qu'il faille un certain temps pour se familiariser parfaitement avec tous les mouvements possibles, vous devez pouvoir commencer à jouer presque immédiate-ment sans avoir appris de mouvements.

COMMENT JOUER SANS LIRE TOUTES LES INSTRUC-

Baccorder votre manche à balai au nort arrière et annuver sur le de déclenchement de tir. Ceci mettra le jeu en route. Pour déplacer votre personnage: Les positions à gauche et à droite commandent les mouvements à gauche et à droite de

votre personnage.

Utilisation des coups de pied: Tous le coups de pied sont

commandés en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée. Mouvement d'accroupissement: Le déplacement du manche à balai vers le haut permettra à votre personnage de se relever, alors que le mouvement vers le bas le fera s'accroupir.

s'obtient en faisant reculer votre personnage alors que votre adversaire execute un mouvement d'attaque. Il peut arrive personnage se mette en position de blocage. C'est une bonne chose pour vous étant donné que le "blocage" n'est mis en

Pour sortir de la position de "blocage", déplacer le manche à

Mouvements retenus": La plupart des mouvements dans le "Way of the Exploding Fist" peuvent être décommandés pen-dant un court temps après leur début d'exécution, ce qui vous ment. Ceci implique que, si vous voulez qu'un mouvement s'exécute, vous devez vous assurer que vous maintenez l manche à balai dans la position correcte pendant un instant suffisamment long pour que le mouvement s'exécute.

Pour s'entraîner aux mouvements: La facon la plus facil de s'entraîner aux mouvements est de se mettre en mode "2 joueurs" et de faire l'essai de toutes vos possibilités. Votre adversaire ne faisant aucun geste contre vous, il doit vous être possible d'exécuter tous les mouvements à la perfection Ceci doit suffire pour commencer à jouer au "Way of the Exploding Fist". Les instructions qui suivent expliquent en plus grand détail les subtilités de ce jeu vraiment excitant.

MODES "UN JOUEUR" ET "DEUX JOUEURS"

Le "Way of the Exploding Fist" peut se jouer en mode "un joueur" ou "deux joueurs". Les mouvements du joueur blanc sont commandés par le manche à balai raccorde au port arrière. alors que les mouvements du joueur rouge sont commandés par le manche à balai raccordé au port avant. Si vous jouez en mode "un joueur", c'est toujours le joueur

blanc que vous commandez. Différentes options peuvent être sélectionnées avant chaque

partie: DEL: Commutation effet sonore "Marche" ou "Arrêt". (La musique est toujours en marche.)
F3: Commutation entre options Mode "1 joueur" et mode "2

joueurs". F7: Commutation entre commande "manche à balai" et com-

mande "clavier".

Pour recommencer une partie, appuyez sur F1 ou sur le bouton de tir du manche à balai. Pour interrompre une partie en cours, appuyez sur F5.

Si l'on n'a pas appuyé sur F1, l'ordinateur se mettra automati-

quement en mode "démonstration", l'ordinateur commandant les deux personnages. Ceci est indiqué par la mention "DEMO" en haut et à gauche de l'écran. Si l'on appuie sur le bouton de déclenchement de tir alors que l'ordinateur est en mode "démonstration", l'effet sera le même qu'en appuyant sur F1, c'est-à-dire que vous pouvez commencer à jouer dans le mode qui se trouve sélectionné.

Jeu en mode "un joueur": L'objectif est de progresser er niveau de Dan en surmontant des adversaires successifs dont chacun se trouve meilleur que le précédent. Si l'on commence au niveau novice, l'objectif est d'arriver au 10e Dan.

Dans chacun des combats, le but est de marquer deux points entiers contre votre adversaire. Le premier joueur qui obtient deux points gagne le combat. Dans le cas où aucun des joueurs n'obtient deux points au cours de la période spécifiée, le jugearbitre détermine quel joueur s'est montré le meilleur et accor Le match se termine lorsque votre adversaire dans n'importe

Jeu en mode "deux joueurs": Dans cette situation, le match ne se termine pas comme ci-dessus, mais le vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points après une série de quatre combats. Lorsque la limite de temps se trouve atteinte pour chaque combat, le juge-arbitre arrête le combat et un nouveau

combat commence. LE SYSTEME DE MARQUES

LE SYSTEME DE MARQUES
Les points ne se marquent pas en fonction de l'action entreprise, mais en fonction de la qualité d'exécution de chaque action. Si votre action aggressive n'aboutit pas au contact,
evidemment aucun point ne vous sera accordé. Si votre action
est exécutée a la perfection, vous obtendrez un point entier.

Dans certains cas, votre mouvement l'appera votre adven-

saire mais le coup ne sera pas parfait. Dans ces cas-là vous n'obtiendrez qu'un demi-point. Votre total de points à un instant donné est représenté à

l'écran par des symboles yin/yang. Les points du joueur blanc sont affichés à gauche, alors que les points du joueur rouge sont affichés à droite. (Un demi-signe représente un demi-

Outre les points obtenus pour chaque coup porté, vous marquez pour chaque mouvement exécuté avec succès. La mar que dépendra des mouvements choisis. Ainsi, un mouvemen difficile tel qu'un coup de pied balayant marguera plus qu'ur vement facile tel qu'un coup de pied droit. La valeur de marque accordée sera si le mouvement est exécute à la perfec-tion (exécution "point entier"), double que dans le cas où le

RESUME DES POSITIONS DE MANCHE A BALAI

Les positions de manche à balai indiquées ci-dessous com-manderont les mouvements appropriés. Chaque mouvement est expliqué plus en détail ci-après.

PÓSITION DU MANCHE À BALAI SANS ENFONCEMENT DU BOUTON DE TIR



DIRECTION DU MANCHE À BALAI AVEC BOUTON DE TIR ENFONCE



UTILISATION DU CLAVIER

L'ontion clavier a été incorporée pour les utilisateurs de Comdore désirant jouer à ce jeu sans manche à balai. Les ches suivantes sont utilisées en mode "Clavier":

Bouton de tir:

Touche Shift gauche Touche Shift droit L'utilisation de ces touches est identique aux commandes rcées sur le manche à balai. Pour passer du mode "Manche à balai" au mode "Clavier", appuyer sur la touche F7, alors que

DETAILS DES DIFFERENTS COUPS DE PIED

Comme il a été dit plus haut, tous les coups de pied se comman-dent en appuyant sur le bouton de tir en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée. Les instructions qui suivent supposent que le personnage fait face vers la droite. Vous ver-rez que les descriptions se référent à "gauche" et "droite" Lorsque votre personnage fait face dans l'autre direction toutes les commandes se trouvent symétriquement réfléchies en d'autres termes, si vois poussez vers la droite pour obteni un coup de pied de hauteur moyenne lorsque vous faites dace à droite, à l'inverse lorsque vous faites face à gauche, il faudra déplacer le manche à balai vers la gauche pour obtenir le même coup de pied moyen. Ce principe s'applique pour les coups de poing et les pirouet-

tes décrits dans les sections qui suivent.

Huit coups de pied vous sont possibles, correspondant à

hacune des huit positions du manche à balai.

Coup de pied au bond: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai vers le haut C'est un coup de pied extrémement puissant et peut agir aver succès contre un adversaire debout ne se trouvant pas en posi ion de blocage contre ce mouvement. On peut également bl quer ce mouvement en s'accroupissant ou, à la condition d'agi suffisamment rapidement, au moyen d'un coup de pied au honc

Coun de nied haut: Annuvez sur le houton de tir et déplace:

Coup de pied moyen: Appuyez sur le bouton de tir et delacez le manche à balai vers la droite.

Coup de pied sec court: Ceci s'obtient en appuyant sur le

diagonale, en has vers la droite. L'avantage principal de ce tilisé en combat rapproché.

Balayage (en avant): Appuyez sur le bouton de tir et dé-

Balavage (en arrière): Appuvez sur le bouton de tir et de placez le manche à balai en position diagonale, en bas vers la gauche. Ce mouvement est identique au balayage en avant nais l'effet est de balayer derrière vous. Ceci peut par consé

quent être utilisé si votre adversaire se trouve derrière vous. Balayage pivotant: Appuyez sur le bouton de tir et déplace pied traditionnel avec pivotement de karaté, mais a égalemer l'avantage de vous faire faire demi-tour. Ce coup de pied a deux effets distincts: d'abord (en maintenant le bouton de tir enfoncé pendant tout le coup de pied), vous exécutez le coup de pied avec pivotement complet. Le second mode operatoire est un demi-tour rapide qui s'obtient en commençant le coup de pied pivotant comme décrit, mais en relâchant le bouton de tir avant que le coup de pied ne soit complété.

ous trouverez que le coup de pied avec pivotement complet est une manoeuvre qui prend de temps; elle peut être speciale-ment efficace dans de nombreuses situations. Notez aussi que le coup de pied avec pivotement complet vous retire de la ligne d'attaque directe de votre adversaire, certains des mouve

Coup de pied arrière haut: Appuvez sur le bouton de tir et déplacez le manche a balai dans la position diagonale, en haut vers la gauche. Ce mouvement est l'inverse du coup de pied haut avant et vous permet d'attaquer des adversaires qui au

ront réussi à passer derrière vous.

Il est bien entendu également possible de faire demi-tour

(Voire note sur le coup de pied avec pivotement qui suit). Outre les coups de pied, le "Way of the Exploding Fist" exige que les adeptes soient habiles au combat rapproché avec utiisation de coups de poing. Trois coups de poing disponibles à partir de la commande du manche à balai. Noter que le boutor de tir ne doit pas être enfoncé pour exécuter ces coups de

Coup de poing haut: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche a balai dans la position diagonale, en haut et à droite. (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce mouvement est efficace contre un adversaire se trouvant raisonnablement proche.

Coup de poing court droit: Celui-ci s'obtient en déplacant le manche à balai dans la position diagonale, en bas et à droite.

(Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce geste est l'action la lus rapide que vous puissiez entreprendre et est extrêmemen efficace en combat rapproche. Il peut arriver que votre adver-saire utilise ce mouvement, et du fait que c'est un coup si

rapide, vois ne saurez pas ce qui vous aura frappé!

Coup de poing bas: Celui-ci s'obtient en se mettant d'abord en position accroupie puis en déplaçant le manche à balai vers la droite. Etant donné la variété de mouvements qui peuven tre obtenus à partir de la position accroupie, le coup de poing pas peut constituer un mouvement de surprise

PIROUETTES

hors d'atteinte de votre adversaire. Il existe deux pirouettes l'une en avant, et l'autre en arrière. Notez que, si vous vous trouvez trop près du bord de l'écran dans l'une ou l'autre direc ion, vos pirquettes peuvent ne pas être aussi efficaces

Pirouettes en avant: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en haut vers la auche (Ne nas annuver sur le houton de tir)

Pirouettes en arrière: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en bas et à gauche (Ne pas appuyer sur le bouton de lir).

CONSEILS AUX JOUEURS EXPERIMENTES

Blocage: Notez que les blocages ne sont pas la réponse par-faite aux actions aggressives de votré adversaire. L'ordinateur peut choisir deux blocages: un blocage haut et un blocage bas selon l'action entreprise par votre adversaire.

Le fait de maintenir le manche à balai en position de blocage veut dire que vous resterez dans cette position, et il est alors possible à votre adversaire de faire un mouvement aggressif différent que votre blocage ne pourra contrer.

Notez aussi que les deux balayages bas ne peuvent être

bloqués. Si vous vous trouvez à distance d'être frappe par ces coups de pied balayants, les seules actions appropriées sont le saut (manche à balai vers le haut) ou l'une des pirouettes. Accroupissement: L'accroupissement est un mouvemen

soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un de deux couns de nied halavants est selectionne à partir d'une position accroupie, le temps necessaire à cette action est con-sidérablement réduit et le mouvement est par consequent heaucoun nlus efficace

Reproduction de cassette par Ablex Audio Video Production Cospoint Limited

Ayez aussi le plaisir d'utiliser d'autres jeux Commodore 64

de Melbourne House tels que les titres ci-après: CASTLE OF TERROR (Château de la Terreur) 'L'une des meilleures publications de Melbourne House

THE HOBBIT "Un ensemble vraiment impressionnant" – Daily Express HAMPSTEAD

"Le jeu informatique le meilleur de l'annee" – The Listener CLASSIC ADVENTURE "Doit certainement faire partie de votre collection" – Your Com-

puter SHERLOCK

"Une jeu prenant et intéressant" – C & VG MORDON'S QUEST

"Brilliante réalisation faisant suite à Classic Adventure"

Die Bahn der donnernden Faust von Gregg Barnett

sehen werden! Werden sie ein Meister dieser alten Kunst; steigen sie vom

Neuling bis zum zehnten Dan auf und testen sie so ihre Spiel ärke und Disziplin. re Figur kann mittels Joystick oder Tastatur gesteuert werden

Es gibt 18 Berschiedene Bewegungen, einschließlich Abwehr, fliegender Tritt, Beinschwünge, Rundumtritte und sogar Sie können entweder den Computer in verschiedene

Schwierigkeitsgraden herausfordern oder mit einem Freund tampten. Die Bahn der donnernden Faust beinhaltet alles – fesselnder Wettgeist, berauschende graphische Darstellungen (mit über 700 Spritest) und realer Ton

DIE BAHN DER DONNERNDEN FAUST

Ohwohl man eine Weile braucht, um mit den verschiedener Bewegungen ganz vertraut zu werden, sollte man doch in der Lage sein, unverzüglich anzufangen, ohne eine Bewegung zu

WIE FÄNGT MAN AN, OHNE DIE GANZE ANLEITUNG ZU Stecken sie ihren Joystick in den hinteren Anschluß und drück-en sie den Feuerknopf. Damit startet das Spiel. Bewegen ihrer figur: Links- und Rechtsdruck bewegt ihre

Figur in dieselbe Richtung.

Anwenden der Tritte: Alle Tritte werden durch Drücken des Anwenden der Trittle: Alle Tritte werden durch Drücken des Feuerknopfes und Bewegen des Joysticks in die ent-sprechende Richtung veranlaßt. Sich ducken: Durch Vordrücken des Joysticks springt ihre Figur auf, durch Anziehen duckt sie sich. Abwehr: Es ist auch möglich, mit dem Joystick den Angriff

des Gegners abzuwehren. Dies wird durch Zurückziehen ihrer Figur erzielt, während ihr Gegner eine angreifende Bewegung

Es wird manchmal vorkommen, daß ihre Figur beim Zurückgehen automatisch in eine Abwehrstellung geht. Das is in ihrem Vorteil, da die Abwehr nur aktiv ist, wenn die Gefahr eines Trefers des Gegners vorhanden ist. Bewegen sie den Joystick zur Mittelstellung, oder irgendeiner

anderen Aktion, um ihre Figur aus der Abwehrposition zu holen "Anhalten der Bewegung": In der Bahn der donnerder Faust können die meisten Bewegungen kurz nach ihren Anfang wieder zurückgenommen werden, falls man einen anderen Zug durchführen möchte. Das bedeutet, daß der Joystick lange genug in der entsprechenden Richtung gehalten werden muß, damit die Bewegung vollständig ausgeführt wer-

Übung der Bewegungen: Am einfachsten können sie ihre Geschicklichkeit durch Umschalten in die Spielart für zwei Trei nehmer testen, da der Gegner keine Bewegungen machen wird. Dadurch sollite es ihnen gelingen, alle Bewegungen voll-kommen zu beherrschen.

SPIFI ARTEN FÜR FIN ODER ZWEI TEIL NEHMER:

Die Bahn der donnernden Faust kann mit einem oder zwei Teil-nehmern gespielt werden. Die Bewegungen des weißen Spielers werden mit dem Joystick vom hinteren Anschluß kontrollier und der rote Spieler wird vom vorderen Anschluß gelenkt.
Im Spiel gegen den Computer werden sie immer den weißen Vor Beginn eines Spieles stehen ihnen jeweils folgende Ein-

stellmöglichkeiten zur Verfügung: DEL: An-bzw. Ausschalten der Soundeffekte. (Die Musik bleibt immer angeschaltet).
F3: Schalter zum Einstellen der Anzahl der Spieler (einer

oder zwei). F7: Wählen sie, ob mit der Tastatur oder einem Joystick ges-

pielt werden soll.

Um das Spiel zu beginnen, müssen sie F1 oder den Drukk-nopf am Joystick drücken. Um das Spiel zu verlassen, müssen sie F5 drücken.
Wird F1 nicht gedrückt, dann geht der Computer automatisch Wird 1-i hicht gedruckt, dann gent der Computer automatisch in eine Vorführungsspielart, in der beide Figuren vom Computer gesteuert werden. Das Wort DEMO wird in der Ecke links oben am Bildschirm angezeigt. Das Drücken des Feuerknopfes erzielt im Demonstrationslauf dasseibe wie das Drücken der F1-Taste, A. das Spiel beiginnt in der von ihnen gewählten

Spielart.
Spiel gegen den Computer: Das Ziel des Spieles ist, durch
Besiegen von Gegnern, die auf jeder Ebene besser werden, auf
höhere Dan-Ebenen aufzusteigen.
Sie beginnen auf dem Anflängerniveau, mit der Aufgabe, die

Set beginnlert als unerhandingelimiteau, imit der Ausgaud, des zehnte Dan-Ebene zu erreichet.
In jeder Runde muß man mit zwei Punkten den Gegner be-seigen. Wer am ersten zwei Punkte erreicht, gewinnt den Kampli. Falls in der gegebenen Zeltspanne kein Spieler zwei Punkte erzeit, wird der Ringrichter ertischeiden, wer am bestim gekämpft hat und demeinigen den Sieg zuspreichen. Der Kampf is beendet, wenn einer der Gegner in rigendeiner

Runde zwei volle Punkte gewinnt.

Zwei Teilnehmerspiel: In dieser Lage endet der Kampf nicht wie obenstehend. Wer nach vier Runden die meisten Punkte

hat, is der Sieger.
Wenn in einer Runde die Zeit abgelaufen ist, unterbricht der DAS PLINKTESYSTEM-

Punkte werden nicht je nach Handlung vergeben, sondern hängen davon ab, wie gut jede Bewegung durchgeführt wurde. Wenn ein Angriff nicht trifft, wird natürlich kein Punkt vergeben. Venn die bewegung ausgezeichnet gelang, erhalten sie einen

In manchen Situationen, wenn der Schlag zwar trifft, jedoch nicht vollkommen gelungen ist, erhalten sie nur einen halben

Die Summe ihrer Punkte wird am Bildschirm durch die Jin-VER ENDEN DER TASTATUR: Yang-symbole angezeigt. Die Punkte des weißen Spielers erscheinen an der linken Seite und die Punkte des roten Spielers rechts. (Ein halber Punkt wird durch ein halbes Symbol

argestellt.) Zusätzlich zur Punktezahl für jeden Angriff erhalten sie eine

Berwertung für jede erfolgreich durchgeführte Bewegung. Die Bewertung hängt von der Wahl der Bewegung ab. Eine

schwierige Bewegung, wie z.B. eine Rundumfritt erzielt mehr Punkte als ein leichter Zug. wei ein gerader Tritt. Der erzielte Wert wird verdoppelt, falls die Bewegung vollkommen gelungen ist, (d.h. eine Durchführung mit "voller Punktzahl") im Gegen-

satz zu einer nicht so gelungenen Bewegung (d.h. Duchführung mit "halber Punktzahl").

Die folgenden Joystickpositionen veranlassen die erwähnter Bewegungen. Danach wird jede Bewegung genauer be schrieben:

RICHTUNG DES JOYSTICKS OHNE FEUERKNOPF GEDRÜCKT:

DIRFRICHTUNG DES JOYSTICKS MIT FEUERKNOPF GEDRÜCKT: E

FLIEGENDE

ÜBERSICHT DER JOYSTICKPOSITIONEN-

Die E dienung mittels Tastatur wurde für diejenigen Besitzer des (ommodore Computers ermöglicht, die das Spiel ohne einer Joystick spielen wollen.

Die folgenden Tasten werden in dieser Spielart verwendet

Feur knopf:
Like Großschreibtaste Rechte Großschreibtaste
Die Bedienung dieser Tasten stimmt mit den Joystickund Bedienung dieser Tasten stimmt mit den Joystickund Bedienung dieser Tasten stimmt mit den Joystickund

GEN WERE BESCHREIBUNG DER VERSCHIEDENEN

bewe jungen überein. Zum umschalten zwischen Joystick- und Taste urspielart drücken sie die F7-Taste im Demonstrations-

Wie zuvor erwähnt, werden alle Tritte durch Drücken des Richtung kontrolliert.

Dir folgenden Anleitungen nehmen an, daß die Figur nach

Dill folgettern Atteilungern Heinterlien, das die Figst facht recht is chaut. In den Beschreibungen wird rechts und links verwindet. Wenn ihre Figur jedoch in die andere Richtung zeigt werden alle Bewegungen spiegelbildlich geschehen, d.h. wenn die nach rechts schauende Figur einer Mitteltritt tun soll. wird 'er Joystick nach rechts bewegt und wenn sie nach links geric tet ist, muß man den Joystick nach links ziehen. De selbe gilt für die in den nachfolgenden Kapiteln be-

schri benen Schläge und Saldos. Es sind acht verschiedene Tritte möglich – einer pro Joystick-

Fli gender Tritt: Dies wird durch Pressen des Feuerknopfes und ordrücken des Joysticks erreicht. Er ist ein außerordent-lich s arker Tritt, der gegen einen aufrecht stehenden Gegner, der icht gegen die Bewegung abwehrt, sehr erfolgreich ist. Dies - Tritt kann auch mit einer kauernden Stellung, oder falls Gegner schnell genug reagiert, durch einen fliegenden eg ntritt abgewehrt werden. Hr ner Tritt: Drücken sie den Feuerknopf und de Joystick

diag nal nach rechts oben.

Mi teltritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick

Kı zer Geradentritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joys ck diagonal nach rechts unten. Der größte Vorteil dieses Tritte; ist seine schnell Ausführung und ist für den Nahkampf gut cheignet.

We wartsschwung: Drücken sie den Feuerknopf und zieher

wartsschwung. Drucker ise der regenriebt unt zeiten sie child Joystick zurück. Dieser Zug bewegt ihre Figur zuerst in eine auernde Stellung und schwingt dann vorwarts. Dies kann gegri viele gegnerische Aktionen erfolgreich sein, da er Angriff mit A wehr verbindet.

mit F. wehr verbindet.

Rickwärtsschwung: Drücken sie den Feuerknopf und den Joys ck diagonal nach links unten. Diese Bewegung gleicht dem /orwärtsschwung, nur daß hier zurückgechwungen wir Dies kann für den Fall verwendet werden, wenn der Gegner R: ndherum: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick

nact links. Diese Bewegung ist der traditionelle Rundumfritt in Kar - un hat den Vorteil, daß sie sich ganz umdrehen. Er kann auf wei Arten angewendet werden: Erstens durch Nieder-halt des Feuerknopfes während der ganzen Bewegung wird der Alle Bundumtritt vollbracht, zweitens als eine schnelle Ut kehr Dies wird durch Einleiten des Rundumtrittes wie oben best rieben und durch frühzeitiges Loslassen des Feuer-

knog es erwirkt.
Si werden sehen, daß der volle Rundumtritt eine langwierige Ang Ifslinie ihres Gegners bringt und daß einige Bewegung les Gegners während dieser Handlung keine Wirkung haben H her Rückwärtstritt: Drücken sie den Feuerknopf und der

Joys ick diagonal nach links oben. Dieser Tritt ist das en Sie können sich natürlich auch umdrehen, um hinter ihnen steh inde Gegner anzugreifen (siehe Rundumtritt oben)

SCHLÄGE SCFLAGE
Die Jahn der donnernden Faust verlangt von ihren Anhängern
nich nur mit Tritten, sondern auch im Nahkampf mit Schlägen
erfai rer zu sein. Drei verschiedene Schläge können mit dem
Joys ick gewählt werden. Beachten sie, daß zum Ausführen der

Joys ick gewant werden. Beachtens sie, das zurn Aussumert er Sch ige der Feuerknopf nicht gedrückt werden darf. H. chschlag: Dies wird durch diagonales Drücken des Joy-sticl's nach rechts oben erzielt (Pressen sie nicht den Feuer-kno f). Dieser Schlag hat nur dann eine Wirkung, wenn der Geg er nahe genug steht.
Grader Schlag: Dies wird durch diagonales Drücken des

lovsticks nach rechts unten erwirkt (Drücken sie nicht de Feu irknopt). Er ist die schnellste Bewegung, die sie wählen kön en und eignet sich vorzüglich im Nahkampf. Ihr Gegner wird manchmal diese Bewegung verwenden und da es so ein sch eller Schlag ist, werden sie wahrscheinlich garnicht sch eiler Schlag ist, werden sie Wahrscheinlich garnuch wist in, was sei gefroffen hatt eine Rechtsbewegung des Joystic saus der hockenden Stellung erreicht. Da eine Vielzahl von Bewegungen in hockender Stellung gewählt werden en, sit der Tiefschlag meistens ein Überraschungszug.

Mit einem Saldo gelingt es, sehr schnell aus dem Angriffsbereich des Gegners zu gelangen. Es gibt zwei Arten: der Vor-wärts – und Rückwärtssaldo. Beachten sie, daß am Rand die aldos keine große Wirkung haben.
Vorwärtssaldo: Dies wird durch diagonales Drücken des

euerknopf.)
Rückwärtssaldo: Dies wird durch diagonales Drücken des loysticks nach links unten erreicht. (Drücken die nicht der

HINWEISE FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER:

Abwehr: Beachten sie, daß Sperren nicht die beste Lösung für Angriffe ihres Gegners sind. Der Computer kann zwei Arten wählen: hohe und niedere Abwehr. Dies hängt von der Bewegung ihres Gegners ab.

Durch Verharren des Joysticks in der Abwehrstellung ist es nöglich, daß der Gegner zu einem anderen Angriff übergeht der nicht mit der gegenwärtigen Abwehrstellung erwider

verden kann.

Beachten sie auch, daß die zwei niederen Schwünge nicht abgewehrt werden können. Wenn sie sich im Umkreis des Schwunges befinden, bleibt ihnen nur ein Sprung (Joystick

Schwünges beinnen, beiter innen nur ein Sprung ("Joystick vorwärts), oder in Saldo übrig.

Ducken: Durch Niederhalten des Joysticks kann in der Duckstellung verhart beliben. Daraus kann man entweder einen niederen Schlag oder zwei Schwünge anwenden. Wenn einer der Schwünge aus dieser Stellung gewählt wird, kann er in kürzerer Zeit au sgerichtet werden und deshalb ist diese Bewegung erfolgreicher.

Gregg Barnett – Spælentwickung und Programmerung Greg Holland – Graphsche Gestallung Bouce Bayley & Down Johnston – Zusatzliches Programmeren († Beam Schware 1985 – Teibold von Deutsche Sprogrammeren Teibold von Deutsche Gregorie – Teibold von Deutsche Kassetemenverleitäligung von Ablex Audo Video Herpestellt von Cospirit Limited Herpestellt von Cospirit Limited

Melbourne House

Versuchen sie auch diese anderen großen Titel für den Commodore 64 von Melbourne House CASTLE OF TERROR "Eine der besten Ausgaben von Melbourne House" – P.C.W. THE HOBBIT

Eine sehr beeindruckende Packung" – Daily Express HAMPSTEAD "Bestes Computerspiel des Jahres" – The Listener
CLASSIC ADVENTURE

"Muß zu ihrer Sammlung gehören" – Your Computer SHERLOCK "Ein spannendes und fesselndes Spiel" – C & VG MORDON'S QUEST "Großartiger Nachfolger von Classic Adventure"